# DAS VERMÄCHTNIS DES DRACHEN.

## KURZANLEITUNG

**JoWooD Productions Software AG**
**Technologiepark 4a**
**A-8786 Rottenmann**




Homepage JoWooD: www.jowood.com

Homepage „Gorasul - Das Vermächtnis des Drachen“:
www.gorasul.com



**Epilepsiewarnung**
Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie sich bestimmten Lichtquellen aussetzen. Bestimmte Lichtfrequenzen in Fernsehbildschirm-Hintergründen oder bei Computerspielen können bei diesen Personen einen epileptischen Anfall hervorrufen. Bestimmte Umstände können bisher unerkannte epileptische Symptome bei Personen, die bisher keine epileptische Vorgeschichte hatten, hervorrufen. Befragen Sie ihren Arzt vor dem Spielen, wenn Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder unter Epilepsie leiden. Brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie vor erneutem Spielbeginn einen Arzt auf, wenn Sie eines der folgenden Symptome während dem Spielen bei sich feststellen: Benommenheit, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsstörungen, Orientierungsverlust, unfreiwillige Bewegungen oder Krämpfe.

**Technische Hilfe und Kundenservice**
Sie haben technische Probleme beim Installieren der Software oder stecken mitten im Spiel fest und wissen nicht weiter? Die Hotline-Mitarbeiter von Infogrames Deutschland und JoWooD Productions helfen Ihnen gerne weiter.

**Hotline**

**Österreich:**
**(06133)-84 30 19** (Normaltarif) Technische Betreuung.
**Mo.-Do.** 15:00 - 18:00 Uhr

# Das Hauptmenü

Nachdem du das Spiel gestartet hast, befindest du dich im Hauptmenü von GORASUL – Das Vermächtnis des Drachen mit folgenden Optionen:

| | |
|---|---|
| **- Die Gesetze:** | Hier gelangst du in das Optionsmenü |
| **- Animationen:** | Hier kannst du bisher gesehene Animationen ansehen |
| **- Kreaturenkompendium:** | Hier kannst du bisher gesehene Kreaturen ansehen |
| **- Das Ende:** | Hier kehrst du zu Windows zurück |
| **- Die Wiedergeburt:** | Hier lädst du vorhandene Spielstände |
| **- Die Geburt:** | Hier startest du ein neues Spiel |

## Spielschwerpunkt

In Gorasul gibt es drei verschiedene Spielvarianten:

**Kampflastig**
Dieser Modus beinhaltet alle Quests, die zum Durchspielen von Gorasul notwendig sind, und es gibt unzählige Monster zu bekämpfen. Die Lösung von Worträtseln wird durch einen Kampf gegen einen Endgegner ersetzt.

**Questlastig**
Dieser Modus beinhaltet zusätzliche Quests, die die Spieltiefe erhöhen, und die Anzahl der Gegner ist auf ein erträgliches Maß gesenkt. Die Lösung von Worträtseln erfolgt durch Tastatureingabe.

**Quest-/Kampflastig**
Dieser Modus ist eine Mischung aus dem quest- und dem kampflastigen Modus (wie der Name schon sagt), d.h. es gibt schön viele Quests und genügend Gegner. Die Lösung von Worträtseln erfolgt durch ein Multiple-Choice-Verfahren.

**Kreaturenkompendium**
Hier kannst du dir alle Gegner anschauen, die du während Deines Abenteuers getroffen hast. Zu allen Kreaturen gibt es eine Kurzbeschreibung mit Attributen etc. Mittels Links-Klick auf das Kreaturen-Portrait gelangst du zum nächsten Gegner. Mittels Rechts-Klick gelangst du zurück zum vorherigen Gegner. Wenn du das Kreaturenkompendium verlassen möchtest, linksklicke auf den Pfeil in der Ecke rechts unten. Falls du während des laufenden Spiels das Kreaturenkompendium aufsuchen willst, kannst du es über das Optionsmenü anwählen.

**Steuerung**
Die Spielsteuerung von Gorasul wurde bedacht einfach gehalten und wird im folgenden erklärt.

**Bewegen („Pfeil“**-Mauszeiger)



Um den Charakter zu bewegen, linksklicke auf einen beliebigen, sichtbaren Punkt auf der Karte (Doppelklick oder Gedrückthalten der Shift-Taste läßt die Figur schneller laufen). Die aktive Spielfigur (bzw. die Gruppe) wird automatisch zum Ziel gesteuert, Hindernisse werden dabei automatisch umgangen. Das Bild folgt entweder dem Mauszeiger oder dem aktiven Charakter. Um zwischen diesen beiden Optionen zu wechseln, drücke die b-Taste.

**Objekte aufnehmen („Hand“**-Mauszeiger)



Um Objekte aufzuheben, linksklicke das Objekt. Den Inhalt von Büchern, Schriftrollen etc. erfährst du, indem du diese im Inventar (s. Inventar) rechtsklickst. Der Inhalt erscheint dann im Textfenster (s. Textfenster). Wenn sich der Mauszeiger für einige Zeit unbeweglich über einer Schaltfläche oder einem Objekt befindet, erscheint automatisch ein Fenster mit Informationen zu dieser Schaltfläche oder dem Objekt. Diese Funktion kann man wahlweise auch im Optionsmenü abschalten.

**Angreifen („Schwert“**-Mauszeiger)



Um einen Gegner zu attackieren, führe den Mauszeiger über den Gegner und linksklicke auf den Gegner (Doppelklick läßt die Figur schneller zum Angriff übergehen).

**Gebäude betreten / verlassen („Tür“**-Mauszeiger)



Nähert man sich einem Gebäude, das betreten werden kann, oder will man ein bereits betretenes Gebäude verlassen, linksklicke auf den Ein-/Ausgang.

**Locations verlassen („Rad"-Mauszeiger)**



Erreicht die Spielfigur den Rand einer Karte, musst du linksklicken, um diese zu verlassen und auf die Weltkarte (s. Weltkarte) zu gelangen.

**Dialoge („Kopf"-Mauszeiger)**



Wenn du Informationen von Lebewesen in Gorasul erhalten möchtest, musst du den Mauszeiger über das jeweilige Lebewesen führen und linksklicken. Während eines Dialogs erscheint ein „Sanduhr"-Mauszeiger, und das Spiel hat die Steuerung vollständig übernommen. Je nach eingestellter Textgeschwindigkeit (s. Optionsmenü), musst du zum Weiterlesen ins Textfenster linksklicken, oder der Text rollt automatisch weiter, es sei denn, es wird eine Antwort von dir verlangt. Linkslicke auf die gewünschte Antwort und das Gespräch geht weiter.

**Zaubern**

Um zu zaubern, rechtsklicke den gewünschten Zauber im Menü der Zaubersprüche (s. Menü der Zaubersprüche) oder aktiviere ihn wahlweise mit den Tastenkürzel 6 bis 0. Der Zauber ist nun aktiviert (der Zauber leuchtet). Um den Zauber anzuwenden, rechtsklicke auf den Gegner (oder einen beliebigen Punkt auf der Karte).

**Objekte benutzen / verschieben**

Mit der linken Maustaste werden die Objekte aufgenommen, aus den Inventar-Feldern gezogen oder in einem anderen Inventar-Feld abgelegt. Du kannst sie aber auch wahlweise mit den Tastenkürzel 1 bis 5 aktivieren. Die Färbung des Gegenstandes zeigt dabei jeweils an, ob sich dieser über einem geeigneten Inventar-Feld befindet. So können natürlich in den 3 Waffen-Feldern nur Waffen abgelegt werden, wobei die oberste im Kampf verwendet wird. Sobald eine Waffe zerbricht, verschwindet sie aus dem Inventar, und die nächsthöhere Waffe wird zur aktiven Waffe.

In den Ausrüstungs-Feldern kannst du jeweils nur die für dieses Feld vorgesehenen Ausrüstungsgegenstände ablegen.
Während ein Objekt transferiert wird, kann die Maustaste losgelassen werden.

## Charakter kreieren

Wenn du im Hauptmenü den Punkt Die Geburt gewählt hast, befindest du dich automatisch im Haupt-Charakter-Menü, denn vor dem eigentlichen Spielbeginn musst du dir erst einmal Deinen eigenen Charakter erschaffen. Im Charakter-Menü siehst du alle Daten zu Deiner Spielfigur.

1. Wähle eine von 6 verschiedenen Charakterklassen für Deine Spielfigur.
2. Durch das Verteilen der zur Verfügung stehenden Attributspunkte und Angriffs- und Abwehrpunkte formst du die Spielfigur nach Deinen Vorstellungen.
3. Verteile die Attributspunkte auf Roszondas Drachenfertigkeiten, um ihn noch mächtiger zu machen. Klicke dafür auf den Drachenkopf in der rechten, unteren Ecke.
4. Wähle eine Waffe, gib ihr einen Namen und verteile nun die Attributspunkte auf die Waffenfertigkeiten.

## Der Bildschirmaufbau

**Die Elemente des Bildschirms:**

**1. Der Aktionsbildschirm**

**2. Textfenster**

**3. Gruppen-Menü**

**4. Inventar der griffbereiten Objekte**

**5. Menü der Zaubersprüche**

**6. Menüauswahl**

**7. Inventar**

**8. Kleines Charakterblatt**

**9. Übersichtskarte**

**Die Weltkarte**
Die Weltkarte dient dem Reisen von einem Ort zum nächsten. Auf der Weltkarte sind jeweils nur die Locations freigeschaltet, über die Roszondas Informationen besitzt oder in denen er Quests zu lösen hat. Um zu einem Ort auf der Weltkarte zu gelangen, linksklicke auf den Ort (Doppelklick bringt dich nicht schneller zu dem Ort).
Du kannst an jeden Ort auf der Weltkarte zurückkehren (außer Roszondas Turm). Du musst (und kannst) folglich nicht alle Aufgaben sofort lösen.

**Das Questtagebuch**
Das Questtagebuch (das Tintenfaß in der Menüauswahl oder die t-Taste) ist Roszondas „Gedächtnis", in dem alle aktuellen Aufgaben verwaltet werden, die Roszondas noch zu erledigen hat. Wenn du in einem Dialog Informationen erhältst, die dir eine Aufgabe zuteil werden lassen, kannst du diese in Kurzform im Questtagebuch abrufen. Hast du die Aufgabe erledigt, verschwindet sie aus dem Tagebuch.

**Zauberbuch**
Das Zauberbuch erscheint bei Klick auf das Zauberbuch-Symbol in der Menü-Auswahl oder durch Betätigen der z-Taste.

Um die Zauber aus dem Zauberbuch in das Menü der Zaubersprüche zu transferieren, musst du den gewünschten Zauber linksklicken und ihn dann mit erneutem Linksklick im Menü der Zaubersprüche ablegen.

**Das Optionsmenü**
Das Optionsmenü kann während des Spiels über die ESC-Taste erreicht werden. Hier kannst du Spielstände laden und speichern, das Spiel verlassen und alle Einstellungen vornehmen, um dir das Spiel nach Deinen Vorstellungen zu gestalten.
Du kannst hier auch Spielstände löschen. Verfahre dabei genau so, als wenn du einen Spielstand laden möchtest.

# HOTKEYS

| Inventar | i |
|---|---|
| Charakterscreen | c |
| Gesamtansicht | x |
| Zauberbuch | z |
| Quest-Tagebuch | t |
| Charakter ins Zentrum | Return |
| Freies scrollen / Charakter im Fokus | b |
| Selektieren 1. – 5. Spell | 6 - 0 |
| Panel An/Aus | v |
| Hilfsmenü aufrufen | h |
| Pause An / Aus | Space |
| Menü öffnen / schließen | Esc |
| Selektieren 1. – 5. Item | 1 - 5 |
| Selektieren 1. – 4. Charakter solo | q, w, e, r |
| Selektieren 1. – 4. Charakter als Leader | a, s, d, f |
| Items im Umkreis aufsammeln | g |
| Minimap An / Aus | m |
| Begleiteransicht | ? |
| Formationsmenü | # |
| Kampfeinstellungen | k |
| Umschalten der aktiven Waffe | TAB |
| Immer rennen | l |
| Quicksave | CTRL – s |
| Quickload | CTRL - l |

# CREDITS

## SILVER STYLE ENTERTAINMENT




**Lead Designer**
Carsten Strehse

**Lead Programmer**
Stefan Hoffmann

**Lead Artist**
Bartol Ruzic

**Programmer**
Alexander Miseler
Ronny Knauth
Enrico Falk
Sebastian Tusk
Christian Krämer
Tomasz Szestowicki

**Artists**
Malte Fritzler
Adrian Kästorf
Olaf Sacher
Daniel Töpfer
Steffen Kleinke
Roland Böhm

**Musik & Soundeffekte**
Giovanni Vindigni
Andreas Meyer

**Additional Design**
Adrian Kästorf
Angela Hoffmann

**Beta Tests**
Dominik Deichsel
Bilal Ordu
Silko Frohberg
Thorsten Frohberg
Angela Zimmermann-Rüther
Frank Hortmann
Jagoda Kästorf
Pia Weber
Gregor Wilkenloh
Timm Hartmann
Gerrit Hansen
Stefan Stang
Carsten Emge
Guru Geertz
Stefan Schildknecht
Alexander Drossel
Christoph Koop

**Technical Support**
Sasha 'Sale' Stojanovic

## JOWOOD PRODUCTIONS SOFTWARE AG




**QA-Manager:**
Gregor Wilkenloh

**Supervisor:**
Boris Kunkel

**Testing:**
Timm Hartmann
Guru Gertz
Gerrit Hansen
Carsten Emge
Stefan Stang
Stefan Schildknecht
Alexander Drossel
Christoph Koop
Tanja Kuhlmann

**Special Thanks to:**
Teut Weidemann

**Publishing:**
Reiner Machauer

**Entwicklungsleiter:**
Erik Simon

**International Production**
Fritz Neuhofer

**International Marketing:**
Georg Klotzberg

**Product Management:**
Robert Al-Yazdi


**Artwork & Graphics**
Hannes Mitter
Sabine Schmid

**Deutsches Korrektorat:**
Peter Schwindt, Annette Sywottek

**Englisches Lektorat:**
Patrick Dowling

Wie Sie uns finden

www.silverstyle.de
www.jowood.com










ROGORASUL00001HAKU